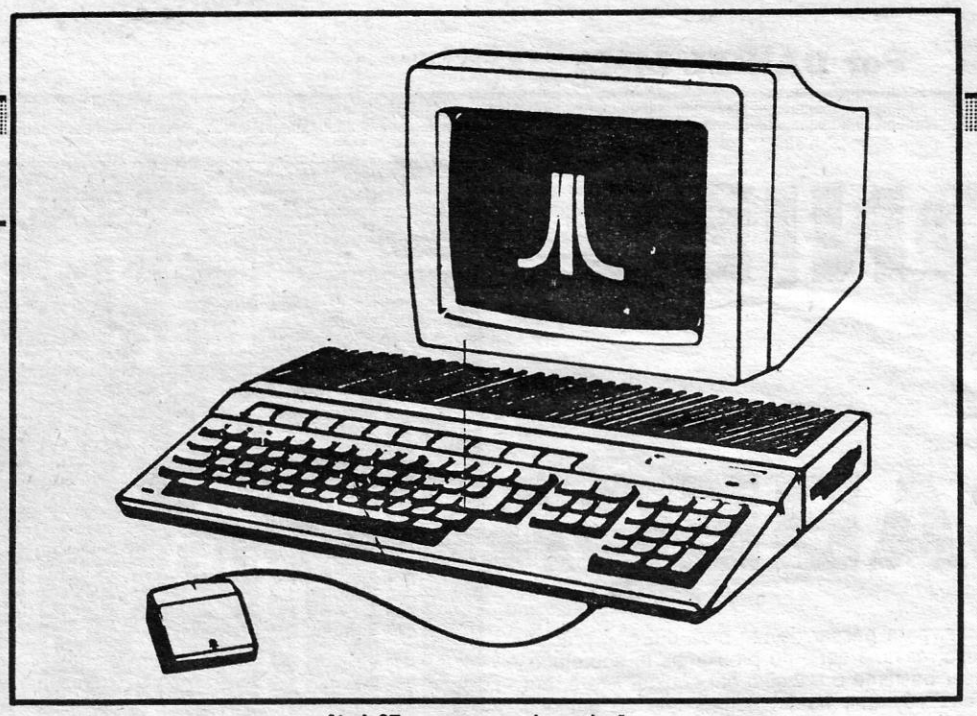
Microteste



Atari ST — uma grande evolução

ATARI ST — O VERDADEIRO MICRO DO FUTURO

QUANDO o Atari ST apareceu, demos conta das nossas impressões. Era o primitivo 520, ainda com o TOS em disco, ocupando uma boa parte da memória e demorando longo tempo a carregar, a mesa de trabalho atravancada com uma quantidade de caixas e caixinhas, e quanto a programas, eram vistosos, mas poucos e falíveis.

O Atari ST evoluiu muito deste então. Tudo está agora muito mais simples e arrumado, o leitor de disquetes incluído na unidade central, e é provável que ainda este ano o 1040 ST, tal como os novos super-ST — o 2080 e o 4160 — venha a ter uma configuração clássica, com a unidade central a servir de apoio ao monitor e o teclado separado. O que se explica porque o ST está a tornar-se rapidamente num computador profissional de novo tipo, capaz de ultrapassar os Apple e mesmo os PC. Em boa parte, isso deve-se ao surpreendente esforço das casas de «software», que estão a produzir para os ST programas de qualidade ímpar — e o mesmo acontece com os acessórios e periféricos. Além disso, e tal como se deu depois com o Amstrad PC, muitas das histórias que se contaram sobre os primeiros ST pouco tinham a ver com a verdade. Há pouco, notámos que pela experiência que tínhamos o ST Basic estava longe de ser tão mau quanto se dizia. E a verdade é que entretanto a conhecida revista britânica «Personal Computer World», ao submeter aos seus novos testes o Basic A dos IBM PC; o Amiga Basic e o ST Basic, chegou à conclusão de que este último era em todos os casos o mais rápido entre 2 a 5 vezes em relação ao Basic A, e até 3 vezes em relação ao Amiga. E quanto ao GFA Basic, a que também nos referimos há pouco, e ao qual a «Science et Vie-Micro» acaba de dedicar duas entusiásticas páginas, quanto mais trabalhamos com ele, mais surpreendidos ficamos: é agora a nossa «ferramenta» favorita.

Trabalhando com o «rato»

Mas voltemos à «máquina». Entre nós, na actualidade, só está a ser comercializado o 1040 STF, o que se compreende: o 520 ST original deixou há muito de ser fabricado e o 520 STM, que se destinava principalmente aos amadores de jogos e como tal dispunha de um modulador que lhe permitia usar os televisores, não obteve grande sucesso porque o preço era demasiado alto. O 520 STF, com leitor de disquetes incorporado, apareceu nos fins de 1986, mas a verdade é que o 1040 ST oferece muito mais por uma escassa diferença de preço: a capacidade da RAM permite configurá-la como disco de memória e facilita a aplicação dos programas integrados, do tipo «Lotus 1, 2, 3», enquanto as disquetes de 720 Kb formatados (em vez das de 360 Kb do 520 ST) simplificam muito a utilização.

Uma característica notável dos St é o teclado, de excelente qualidade e com as teclas bem distribuídas. No entanto, pode-se dizer que ele só é utilizado para o processamento de texto e para a introdução de dados numéricos — o «rato» permite fazer todas as outras operações sem se premir numa tecla, e os novos programas fazem um uso excelente dessa possibilidade: deslocando a setazinha do cursor através do «écran», tudo se faz, desde formatar as disquetes a gravar, copiar ou apagar, transferir fichas, mudar de programa, listar, configurar impressoras, saber quais os programas existentes numa disquete, qual a memória ocupada por cada programa, etc., etc.

O uso do «rato» requer uma certa experiência do «clic», ou seja da acção da tecla que determina os comandos — há que exercer pressão sobre ela por duas vezes, numa sucessão muito rápida, caso contrário o computador interpreta o «clic» como duas pressões distintas. Importa também centrar bem a seta cursora nos ícones — ou seja nos símbolos das operações ou dos programas. Mas a experiência adquire-se bem depressa: ao fim de poucas horas qualquer pessoa, mesmo que nunca tenha trabalhado com um computador torna-se num perito. Além disso, a rapidez com que se tem de executar o «clic» pode ser regulada através de um painel de comando *(control panel)* que permite também acertar a data e hora do calendário, a rapidez de resposta do teclado, as cores e o brilho relativo das mesmas, a intensidade do som e ainda a mistura das cores, como na paleta de um pintor.

Como fazer cinema com o computador

Para um aproveitamento real da sua capacidade de cor, os Atari ST necessitam do monitor RGB Atari SM 1224: a maior parte dos jogos e alguns programas de desenho, a começar pelo Neochrome, não funcionam com o monitor monocromático. a ligação aos televisores só é possível nos modelos com modulador, como se disse, mas a qualidade da imagem é muito prejudicada. No entanto os amadores de jogos têm uma solução: comprar um monitor RGB Philips. E vale a pena, porque os jogos dos ST são incomparáveis. A distância entre o «Karate Kid II» e qualquer jogo de um Spectrum ou de outro «micor» é a mesma que existe entre esses e o primeiro videojogo: o «Pong».

Com o monitor monocromático (preto e branco) de origem — o SM 1224 — o Atari ST não fica de modo algum inferiorizado: muda simplesmente de natureza. Pense-se que enquanto no Spectrum e na maior parte dos micros a imagem é definida no «écran» por um máximo de 44 352 pontos, no atari ST o é por ... 256 000 pontos! É possível desenhar traços tão finos como os de tinta da China — com 32 *centésimos* de milímetro e desenhar círculos com 0,65 mm de diâmetro! A reprodução de gravuras faz-se de modo que estas em nada se diferenciam do original e a das fotografias tem uma fidelidade pasmosa. O mais curioso, todavia, é que as imagens podem suceder-se com uma rapidez alucinante, permitindo animações verdadeiramente cinematográficas, quer com desenhos quer com reproduções de fotografias. A rapidez de funcionamento é também uma larga vantagem no tratamento dos programas utilitários, e deve-se notar, quanto a estes, que o ST tem uma aptidão muito particular para trabalhar com o sistema Unix, existindo já aplicações muito interessantes. Mas isso é outro assunto...

Microlivros

A INTEGRAÇÃO DOS PROGRAMAS DO SINCLAIR QL

Temos dito repetidas vezes que o Sinclair QL só tinha um defeito: as «microdrives» — quem lhe adicionou o sistema de disquetes Micropheral, ou quem o puder fazer, pode gabar-se de dispor de um belo computador, com a vantagem (rara) da inclusão de um conjunto de programas realmente integrados: o processador de texto QL (fácil de usar e com um acesso igualmente fácil aos caracteres portugueses), a base de dados Archive, a folha de cálculo Abacus e o programa de gráficos de gestão Easel.

Infelizmente, nem todos os possuidores do QL fazem uma ideia completa das qualidades e possibilidades da sua máquina, e principalmente das mil e uma aplicações dos programas integrados. Isso deve-se em grande parte ao facto de o manual do QL estar escrito em inglês e ser dirigido a um público muito mais conhecedor dessas coisas do que o nosso.

Sendo assim, compreende-se o interesse de «Quill, Easel, Archive e Abacus no Sinclair QL», uma obra de Alison McCaallum-Varey publicada pela Europa-América na sua colecção «Arte de Viver». A tradução é das melhores que até hoje vimos: não só os termos técnicos são exemplarmente vertidos como o texto se apresenta escrito em bom e compreensível português, bem diferente do habitual calão pseudo-técnico. Os quatro programas do conjunto são explicados em profundidade (mas com simplicidade) como as relações entre eles — a possibilidade de transportar dados de uns a outros — são tratados de uma maneira nova e muito prática.

O Sinclair QL não morreu, longe disso — sabe-se que há empresas na Grã-Bretanha interessadas em continuar a sua produção e há poucas semanas uma outra começou a comercializar um «kit» que o permite alojar numa caixa mais moderna, com um teclado realmente profissional. Só aqueles que esperavam que ele se tornasse numa máquina de jogos estão agora interessados em o vender ou trocar. Para o profissional e para as pequenas empresas o Sinclair QL continua a ser um dos sistemas microinformáticos mais práticos e económicos — principalmente com a ajuda do livro de McCaallum-Varey.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS.

JOYSTICKS
AMSTRAD
ATARI
Q. L.
INTERFACES
COMMODORE
TIMEX 2048
IMPRESSORAS
GRAVADORES
TIMEX 2068
SPECTRUM
MONITORES

MELO INFORMATICA

Rua Gonçalves Crespo, 18 - 1100 - Lisboa - Telef.: 52 56 69

Publicity

AMSTRAD

PC 1512

D-BASE III
TRATAMENTO DE TEXTO EM PORTUGUÊS
SUPERCALC 3.1 e 2
TURBO PASCAL, ETC. ETC.

Todo o n/ equipamento tem garantia e disquetes originais

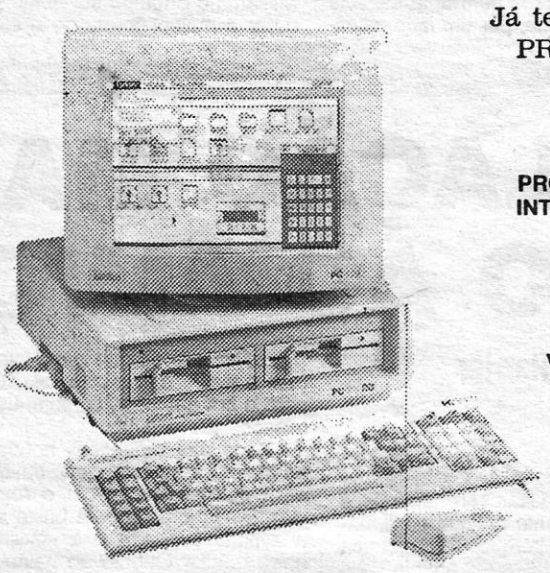
Agentes oficiais:

COMINFOR — CASA VIOLA

LISBOA • BRAGA • ESTORIL • VISEU • PORTIMÃO

Sabe que... A PROCOMPE

Já tem para demonstração e entrega um «PACKAGE PROFESSIONAL» de aplicações para o novíssimo PC 1512 AMSTRAD



PROGRAMAS INTEGRADOS
- STOCKS
- FACTURAÇÃO
- ANÁLISE DE VENDAS
- CONTAS-CORRENTES
- FORNECEDORES
- CONTABILIDADE GERAL E ANALÍTICA

ÁREAS VERTICAIS
- GESTÃO DE EMPRESAS DE TRANSPORTES
- GESTÃO DE IMPORT/EXPORT
- CORRECTORES DE SEGUROS

A série compatível **AMSTRAD PC 1512** já causou uma grande impressão no mundo dos negócios. São computadores que combinam versatilidade e potência a um preço surpreendentemente baixo

EXCELENTE «HARDWARE» A PRECISAR DE BOM «SOFTWARE»

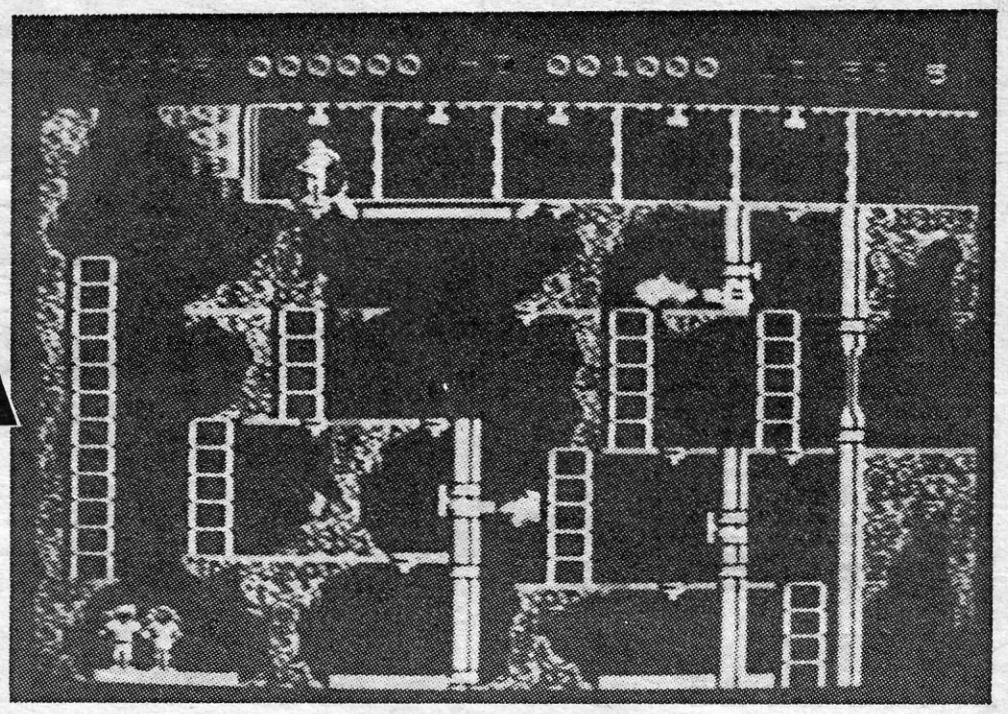
Agentes autorizados **PROCOMPE:**
CARAVELA INFORMÁTICA — Rossio, 16 — 1200 Lisboa — Tel. 36 27 58
MALHUS — ELECTRÓNICA de consumo — Rua Luís de Camões, 58 — 1300 Lisboa — Tel. 63 78 64

Marque uma demonstração ou peça-nos catálogos
J. RIBEIRA — Serviços de Informática
Rua Custódio Vieira, 6, c/v - Dt.ª • 1200 LISBOA • Telefones 69 23 14 - 69 39 94

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

OS GOONIES PUXAM PELA CABEÇA



TÍTULO: The Goonies
MÁQUINA: Spectrum

O filme já passou por aí há algum tempo e quem o viu talvez se sinta mais à vontade no jogo, mas quem perdeu a «xaropada» talvez se sinta mais recompensado com esta produção da *US Gold*, que obriga a puxar um bocado pela cabeça, além da habitual exigência de destreza nos dedos em muitos dos «écrans».

O que se passa é que os especuladores de terrenos querem expulsar de suas casas as famílias dos *Goonies*, e os miúdos vão tentar evitá-lo, tanto mais que descobriram indicações de um tesouro de piratas enterrado algures. Se descobrirem o tesouro, poderão pagar as casas, e toda a gente viverá feliz para sempre, como é norma neste género de filmes e jogos.

O jogo desenrola-se «écran» a «écran», conduzindo os *Goonies* na busca do tesouro, mas, para passar de um para outro, é preciso resolver uma série de problemas e, sobretudo, usar bastante o trabalho em equipa. Isto é, em cada «écran», há problemas que só um dos *Goonies* pode resolver, mas será sempre precisa a colaboração do outro, e aconselha-se uma atenta observação dos *screens* de demonstração, para que se saiba o que vai aparecer pela frente.

O primeiro «écran» coloca, de imediato, um problema: os *Goonies* precisam de sair de casa, mas a velha irascível, que anda de um lado para outro, no rés-do-chão, impede o prosseguimento da aventura. Diremos que a maquineta existente no sótão dá uma ajuda, que a cadeira no piso inferior pode ser empurrada até à escada a meio, mas só um dos *Goonies* fará esta última observação, enquanto o outro deverá dar a sua quota-parte. Cenas idênticas surgirão noutros *screens*, em que o problema principal é encontrar uma saída, além de ser necessário evitar os «inimigos» que a isso se opõem.

The Goonies pode desenvolver-se com um ou dois jogadores e, no caso de estarmos sozinhos, muda-se o controlo de cada um dos personagens por meio da tecla «Caps Shift», enquanto os movimentos são dirigidos pela conhecida combinação Q, A, O, P. Os gráficos são imaginativos e exigem boa observação, de modo a encontrarmos as soluções que cada «écran» exige, e no conjunto trata-se de um jogo pelo qual valeu a pena esperar durante os meses em que esteve anunciado.

GÉNERO: Acção/Aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: A comprar

RAMPAS PARA TODOS OS GOSTOS

TÍTULO: Marble Madness Construction Set

MÁQUINA: Spectrum

Gyroscope e outros jogos do género têm em *Marble Madness* o antecessor, e este tornou-se há muito um «clássico», apesar de algumas falhas, sobretudo ao nível da rapidez. Quem não o possuía, tem agora a possibilidade de o acrescentar à colecção e, melhor ainda, de tentar melhorá-lo.

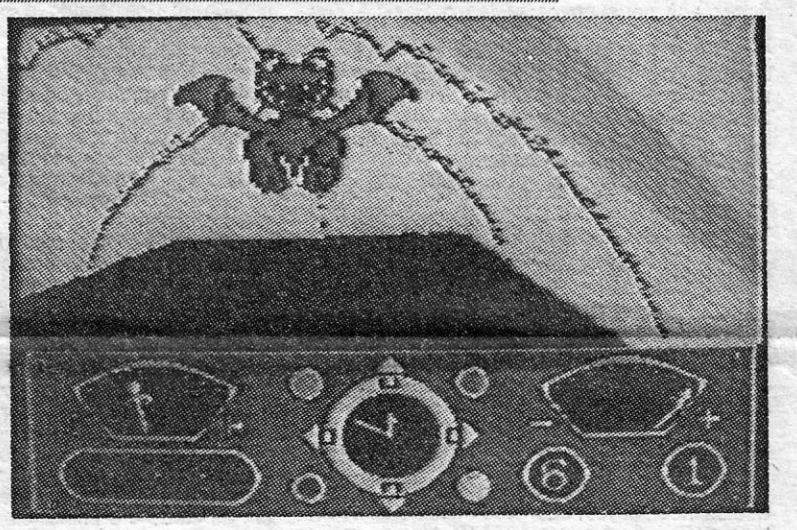
Trata-se, como se sabe, de conduzir uma bola, que até possui nome — é o *Sr. Esférico* — por uma série de rampas, evitando obstáculos vários, com a agravante de as leis da gravidade não serem bem aquilo a que estamos habituados. O jogo não é fácil, exige bastante perícia, e conseguir atingir o fim do 11.º nível não é brincadeira.

A parte curiosa deste programa, todavia, é a possibilidade de redesenhar os «écrans» existentes ou construir «écrnas» novos, a partir do *Construction Set*, seleccionando o Editor no «menu» de opções inicial. Podemos, então, trabalhar cada «écran» utilizando o cursor que nele surge, levando-o até à opção que se deseja (mudar cores, eliminar ou introduzir obstáculos, colocar óleo nas rampas, para maior dificuldade, etc.). Ao lado direito, diversos elementos permitem construir novas rampas ou alterar as existentes.

Cada novo «écran» pode ser testado e, se agrada, gravado, para posterior utilização. Quem tiver paciência, mãos à obra.

GÉNERO: Acção/construção
GRÁFICOS (1-10) : 6
DIFICULDADE (1-10) : 4
CONSELHO: A comprar

VIAGEM PELO SUBCONSCIENTE



TÍTULO: Eidolon
MÁQUINA: Spectrum

Há algum tempo, quando escrevemos sobre *Rescue on Fractalus*, quer na versão Spectrum quer na muito superior versão Atari, referimos que eram desenhadas segundo o «efeito Fractal», uma nova técnica de feitura de gráficos, e esta é reencontrada em *Eidolon*, ainda mais elaborada, conforme se pode verificar enquanto percorremos o labirinto de cavernas em que nos movemos.

A ideia-base de *Eidolon* é curiosa e algo freudiana. Conforme nos é contado nas instruções, um certo *Dr. Josef Agon* começou a fazer experiências, no século passado, no sentido de explorar o subconsciente, tendo inventado e construído uma máquina, a *Eidolon*, que permitia «viajar» nessa oculta área de todos nós (daí, repare-se, o desenho arcaico do painel de instrumentos neste jogo). Sentado na máquina, um veículo esférico, ele penetrava nesse mundo e defrontava os seus perigos, até que algo lhe aconteceu.

Agora, um século depois, a sua máquina é descoberta por alguém (nós?) que passava diante da sua mansão. Junto à máquina, um diário, em que *Agon* relatava as suas experiências, e que vai levar este novo personagem a tripular o *Eidolon*, uma máquina que se move pela energia mental de quem a comanda. Está ainda equipada com uma espécie de canhão/aspirador, que pode, por um lado, eliminar qualquer dos monstros que todo o subconsciente alberga e, por outro, apanhar as «jóias de energia» que flutuam na mente.

Os níveis da mente são sete e há que explorá-los a todos, começando pelo primeiro, e cada um tem uma saída, guardada por um monstro, que deve ser eliminado, para podermos apanhar a chave necessária. Poderemos, então, carregar o nível seguinte, e assim por diante. Além disso, há várias coisas a fazer, entre as quais a recolha de objectos, indicados por campos de força em forma de diamante (usar o canhão/aspirador), e a passagem por esferas de energia. As azuis, por exemplo, «congelam» o tempo, permitindo viagens mais longas e, se forem disparadas contra um monstro, paralisam-no o tempo suficiente para podermos considerar a melhor forma de o eliminar.

Os impacientes, ou os que apreciam acção instantânea, poderão achar *The Eidolon* um jogo chato, mas quem gostar de jogos diferentes achar-lhe-á algum atractivo. Os gráficos, apesar da ausência de cor (excepto nas esferas de energia), são excelentes, e os comandos não apresentam grandes dificuldades (Q e A, 0 e 9, N a «Shift» para disparar, 1-4, para escolher os cristais, X e B, para capturar cristais, P dá pausa).

GÉNERO: Aventura/Acção
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 7
CONSELHO: A comprar

SIMULAÇÃO MAL AMANHADA E TIRO AO ALVO A PRECEITO

TÍTULO: Strike Force Harrier
MÁQUINA: Spectrum

O *Harrier* é um avião de combate bastante versátil, capaz de levantar ou pousar verticalmente e de transportar um impressionante arsenal de armamento, e talvez por isso (ou porque a companhia tem boas relações públicas...) deve ser aquele mais «representado» em jogos de computador para diversas máquinas. Conhecíamos já três, pelo menos, e agora surgiu este *Strike Force Harrier*, da *Mirrorsoft*, um simulador mal amanhado, que serve apenas de justificação para um «tiro ao alvo» de maior dificuldade.

Simulador mal amanhado, porque além da complicação que é pilotar o aparelho, o painel de instrumentos pouco mostra do que se vai passando neste domínio, ao contrário do que sucede noutros, já clássicos do género, como *Spitfire 40*, por exemplo, ou o já *velhinho*, mas ainda fantástico, *Cobalt*. Com efeito, o que nos é mostrado nada difere do que encontramos em muitos outros jogos de acção, designadamente os que envolvem «naves espaciais», mas a simplificação terá, talvez, as suas vantagens para o fim em vista, ou seja, usar o *Harrier* para as missões pretendidas.

Parte das indicações normalmente encontradas no painel surge no *head-up display*, junto à mira para acertar nos alvos: o rumo, em azímute, ao alto, à esquerda e para baixo a velocidade vertical, a altitude à direita e a «inclinação» do aparelho, entre outras. Quanto ao painel, e além dos avisos do trem de aterragem *(gear)*, dos «flaps» do vector de impulso (as saídas dos motores variam de ângulo, consoante a direcção que o aparelho deve tomar), pouco mais há. Temos dois radares, um que revela o terreno e suas características, bem como os alvos, e outro que se destina ao ataque aéreo, mostrando aviões inimigos num raio de cinco milhas, e um painel de informação, mas há ainda um avisador e um mostrador de danos.

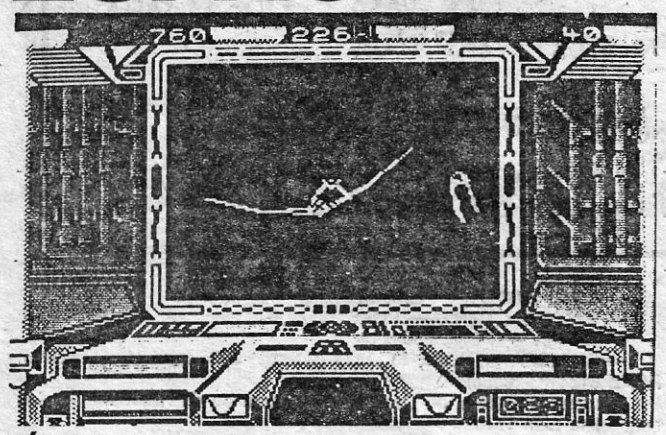
O essencial, diga-se de passagem, não é pilotar o *Harrier*, embora isto seja importante, mas efectuar as missões, em qualquer dos três níveis de dificuldade, seleccionadas no «menu» inicial: destruir o quartel-general inimigo e estabelecer bases, ao mesmo tempo, enquanto se destroem aviões e tanques adversários. Para estabelecer a base, é preciso eliminar todos os tanques, mas estes vão voltar, pelo que é necessário estar atento.

A parte de simulação é observada, sobretudo, na quantidade de comandos a usar e que ocupam praticamente todo o teclado. Aconselha-se usar um *joystick* para os movimentos, deixando os dedos livres para as teclas, mas será desnecessário frisar que o jogo não deve ser adquirido sem o manual de instruções, que ocupa mais de 20 páginas.

Os gráficos são um pouco simplificados e algo vacilantes, mas dão o «realismo» possível a este simulador, que de facto se aconselha, apesar das falhas que lhe encontrámos.

GÉNERO: Simulador/Acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 7 e crescente
CONSELHO: A comprar

VERSÃO FABULOSA DE GUERRA ESPACIAL



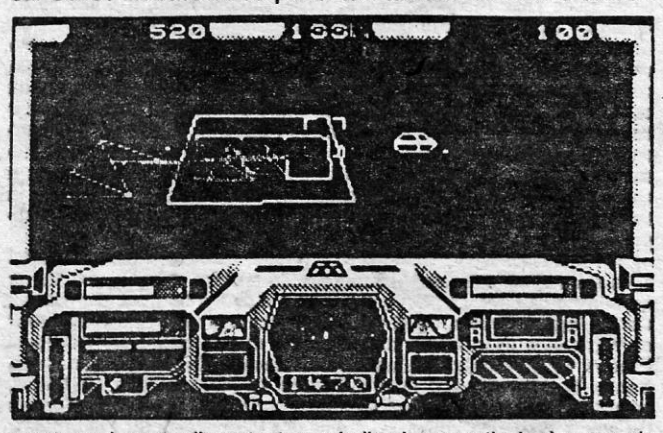
TÍTULO: Starglider
MÁQUINA: Spectrum

Dizem que a versão *Starglider* para o Spectrum 128 K é uma coisa fabulosa, sobretudo no som, com uma voz digitalizada que é uma maravilha, e por verdade aceitamos este facto, já que a única que conhecemos é a igualmente fantástica versão de 48 K, com gráficos de ficar a olhar e sem vontade de jogar, só pelo prazer de ver como se consegue meter tanta coisa nesta pequena máquina. Além disso, este é um «tiro ao alvo» em que foi investida bastante imaginação e, não sendo insuportavelmente difícil, tem muito que se lhe diga.

A acção passa-se na devastada superfície do planeta *Novenia*, após a sua conquista por uma raça guerreira, e envolve dois sobreviventes do massacre, *Jason* e *Katra*, que tentam destruir os invasores usando a única nave que resta, um caça espacial, designado *Agav*. Tudo começara anos antes, quando o sistema automático de defesa do planeta, *Sentinela*, programado para reagir a todos os movimentos que considerasse hostis, destruira um bando de aves migratórias, as gigantescas *Stargliders* capazes de atravessar o espaço nos seus voos de planeta para planeta. As aves eram protegidas em todos os mundos civilizados e a destruição do bando causou consternação geral. O sistema *Sentinela* foi, então, reprogramado, de forma a jamais disparar contra as *Stargliders*, e deste facto se aproveitaram os inimigos de *Novenia*, os *Egrons*, que desenharam as suas naves de combate de forma a assemelharem-se às aves. Quando efectuaram a invasão, o sistema de defesa não reagiu e todo o planeta foi destruído e ocupado.

Numa das luas de *Novenia*, dois encarregados da manutenção do sistema, *Jason* e *Katra*, assistiram, impotentes, à queda do seu planeta. a única nave de que dispunham era um velho caça espacial, equipado com *lasers* e armado com dois mísseis, mas, mesmo assim, decidiram tentar destruir, sozinhos, todas as forças dos *Egrons*. A tarefa não é fácil, tanto mais que as maiores naves inimigas precisam de ser atingidas com três mísseis para serem destruídas, o que implica boa pontaria e a recolha de mais mísseis, além de um cálculo de coordenadas, para voltar ao ponto anterior.

A superfície do planeta é dividida numa grelha de 100 por 100 e o indicador ao alto, ao centro, dá o rumo da nave, enquanto o que fica situado sob o radar (em baixo, ao centro) mostra a posição da nave relativamente à grelha, dando a localização do sector em que se está. Isto é importante, dado que, após um reabastecimento, pode ser necessário voltar atrás, para acabar um ataque, conforme acima se referiu, ou por qualquer outra causa. Outros indicadores do painel têm também utilidade e convém



manter neles um olhar atento: os indicadores verticais, à esquerda e à direita do painel, são, respectivamente, o de altitude e velocidade, e ao lado do primeiro, em baixo, é mostrado o número de mísseis a bordo; ainda à esquerda, em cima, temos as barras de energia dos *lasers* e dos escudos, enquanto, à direita, outra barra indica a energia da própria nave.

A nave poder absorver energia dos antigos cabos de condução de energia eléctrica do planeta, bastando-lhe passar ente os respectivos pilares. Por outro lado, numerosos silos ou hangares, espalhados pela superfície, podem reabastecer o caça de mísseis (um de cada vez) e outro material. Estes silos rodam lentamente e, para entrar, é preciso «acertar» na porta a velocidade muito baixa. Note-se que no início do jogo o caça está perto de um destes silos, pelo que convém fixar essa posição.

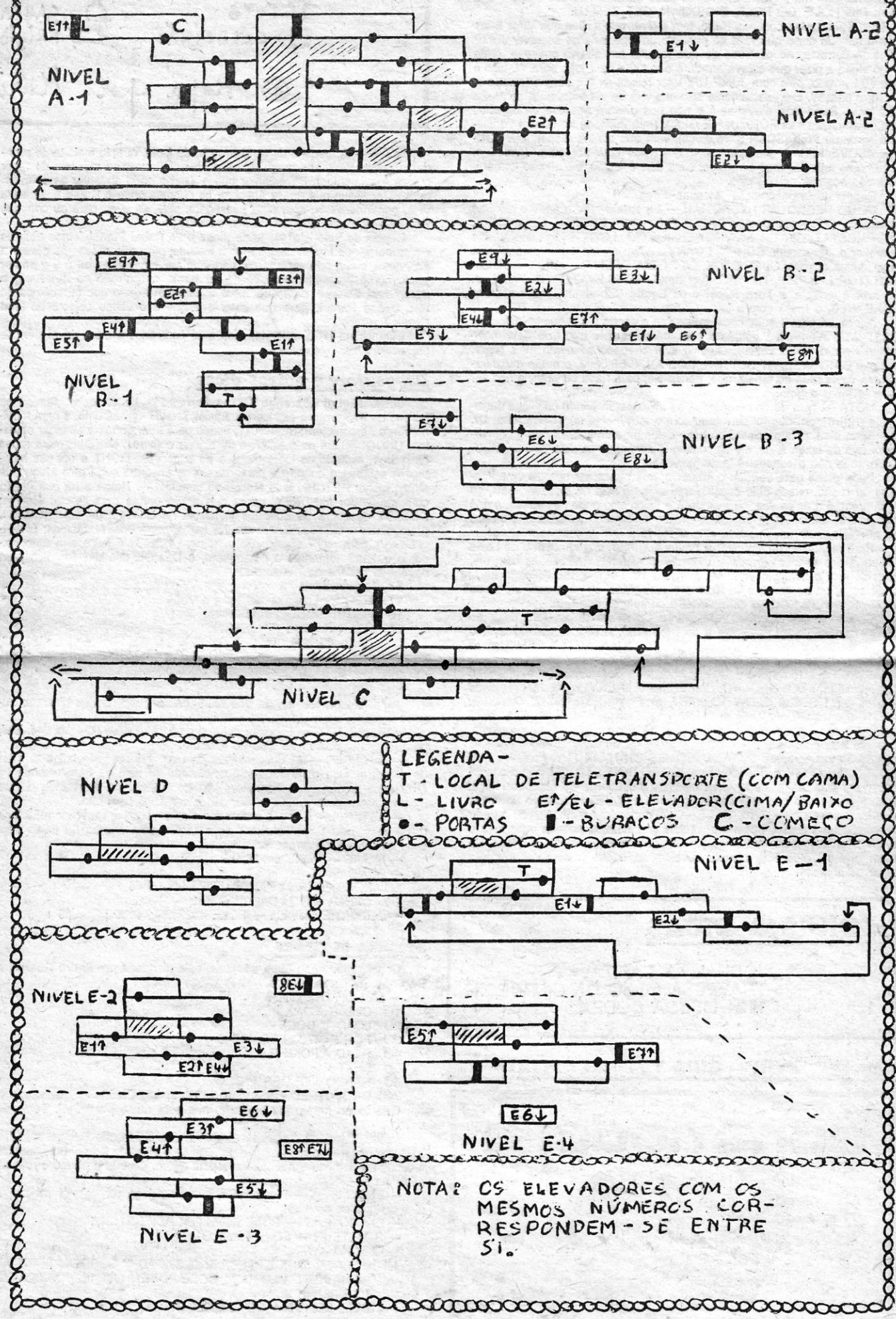
O objectivo é destruir todos os *Stargliders* dos *Egrons* e, quando se atingem os 10 mil pontos passa-se a um nível mais difícil, em que as naves necessitam de ser atingidas mais vezes, mas, para aí chegar, é preciso suar um bom bocado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS 1-10) : 10
DIFICULDADE (1-10) : 8 e crescente!
CONSELHO: A não perder

Pokes & Dicas

HEARTLAND

ALEXANDRE ALELUIA



A quantidade de material que temos recebido para **The Great Escape** e, em menor grau, para **Dan Dare** parece revelar que estes dois jogos suscitaram bastante interesse entre os leitores, mas, no caso do primeiro, já demos praticamente tudo o que havia a dar. Quanto a **Dan dare**, ainda se dá um jeito nos mapas, mas adiante voltaremos ao assunto.

A aventura portuguesa **Mad in Ca$hcais** teve já um contributo, que veio de **Nuno José Sequeira**, de Lisboa (as **dicas** anteriores, como se lembram, eram dos próprios autores...), e diz ele para seguirem os seguintes passos: APANHE O CASACO — APANHE A CHAVE YALE — APANHE A CHAVE DO COFRE — TELEFONE — LIGUE À RECEPÇÃO — ABRA A PORTA — NOROESTE — CARREGUE NO NOTÃO — ENTRE — CARREGUE NO BOTÃO — ABRA O COFRE — SUESTE — ATIRE O CASACO — FUJA — APANHE O CAPACETE — APANHE O MACHADO — APANHE A BÚSSOLA — SUESTE — APANHE A CARTEIRA — OESTE.

Isto é tudo o que consegue fazer e espera — segundo pede — ajudas para prosseguir. Para já, podemos dizer-te que deverias ter levado objectos do cofre (já que não quiseste ver-te ao espelho no elevador...) e que a maneira de te orientares no parque é subindo a uma árvore e usando a bússola.

Quanto aos **pokes** que mandaste, dois já foram publicados mais de uma vez e, quanto ao outro, conseguiste a particularidade de mandar a rotina, com as linhas REM, indicando que deveriam ser aí introduzidos os **pokes**... e estes nem vê-los!

Super-heróis

Hugo Quinta, de Leiria, anda às voltas, pelos vistos, com **Hulk, Spider Man e Questprobe II**, tendo enviado **dicas** para os três:

Em ralação ao **Hulk**, diz ele, prosseguindo as dicas que já foram dadas, conseguiu avançar mais um pouco este jogo, faltando-lhe apenas encontrar o **Ant-Man e Ultron.**

Para que serve a mensagem que o **Dr. Estranho** nos dá? É exactamente uma ajuda para conseguirmos resolver a maneira de remover o anel da primeira cúpula: REMEMBER NIGHTMARE, EXAMINE MIRROR (faça estas acções dentro da cúpula respectiva). Examinando o espelho, verá que ficará muito mais zangado do que o habitual e, então, poderá entrar no **dome e verá que**, em cerca de três ou quatro acções, o gás não

(Continua na pág. seguinte)

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

o afectará (acontecerá em qualquer lugar onde haja gás). Entre no **dome**: GO DOME, W, PULL RING (não vá para o buraco, que fará ao instruir esta acção, pois estragará tudo e, além disso, morrerá). Vá para fora do **dome** e faça as mesmas acções que fez para o gás não o afectar e, então, vá para Norte. Escreva: EAT EGG, GET BIO [GEM[(se **bio qem** não der, então, ponha apenas GET GEM) GO HOLE e verá então a surpresa que terá.

Para escapar às formigas, terá de fechar a boca (CLOSE MOUTH), tapar o nariz (HOLD NOSE), tapar as orelhas (PLUGG EARS, USE WAX) e então fechar os olhos (CLOSE EYES). Verá então que elas não lhe farão mal algum e poderá até apanhá-las. De resto, como já disse, nada mais sabe (acerca de **Ultron** e de **Ant-Man**) e sabe também que para encontrar mais uma **gem**, na primeira cúpula, se pode cavar um buraco e apanhar a **gem**: DIG HOLE, GO HOLE, DIG DOWN, GET GEM, U.

Em **Spider-Man** continua Hugo, tem a dizer que a **dica** que **Vítor Elias** referiu quando disse que logo ao princípio do jogo teria de escrever JUMP UP está correcta, ao contrário do que foi dito em edição passada, onde Hugo vinha a dizer que estava errada e que tinha de ir logo para W. Isso é que está errado, pois com JUMP UP, Vítor referia-se a ir para o telhado e, então, ir para W. E é exactamente isso que terá de ser feito, pois, se assim não for, o **Sand-man** elevar-se-á e não nos deixará apanhar os objectos que estão nessa sala FORMULA E GEM). Para mais, se for fazer a consulta a **Madame Web** (SCAN SANDMAN), verá que ela lhe responderá YOU-'RE ABOVE HIM, o que quer dizer que você está por cima dele. Ora, estando no telhado, você estará por cima dele e, então, ele não se formará, podendo apanhar os objectos.

Depois desta observação, as suas **dicas**:

COMO DERROTAR HYDROMAN — Vá ao elevador e ande o máximo para cima. Chegando aí, diga PRESS ELEVATOR BUTTON, U, W, MOVE THERMOSTAT, LOWER, MOVE THERMOSTAT, LOWER (diga isto até lhe aparecer a mensagem, SORRY, I CAN'T). Aproveite enquanto está aí para fazer outras acções: OPEN DESK, GET GEM, OPEN PAINTING, GET PAPER (TORN PAPER), GET ALL (ver nota), GO ELEVATOR, D, W, W, N. Se tiver a fórmula, o **Torn Paper** e os **Exotic Chemicals**, então escreva MAKE WEB, e ficará com a teia.

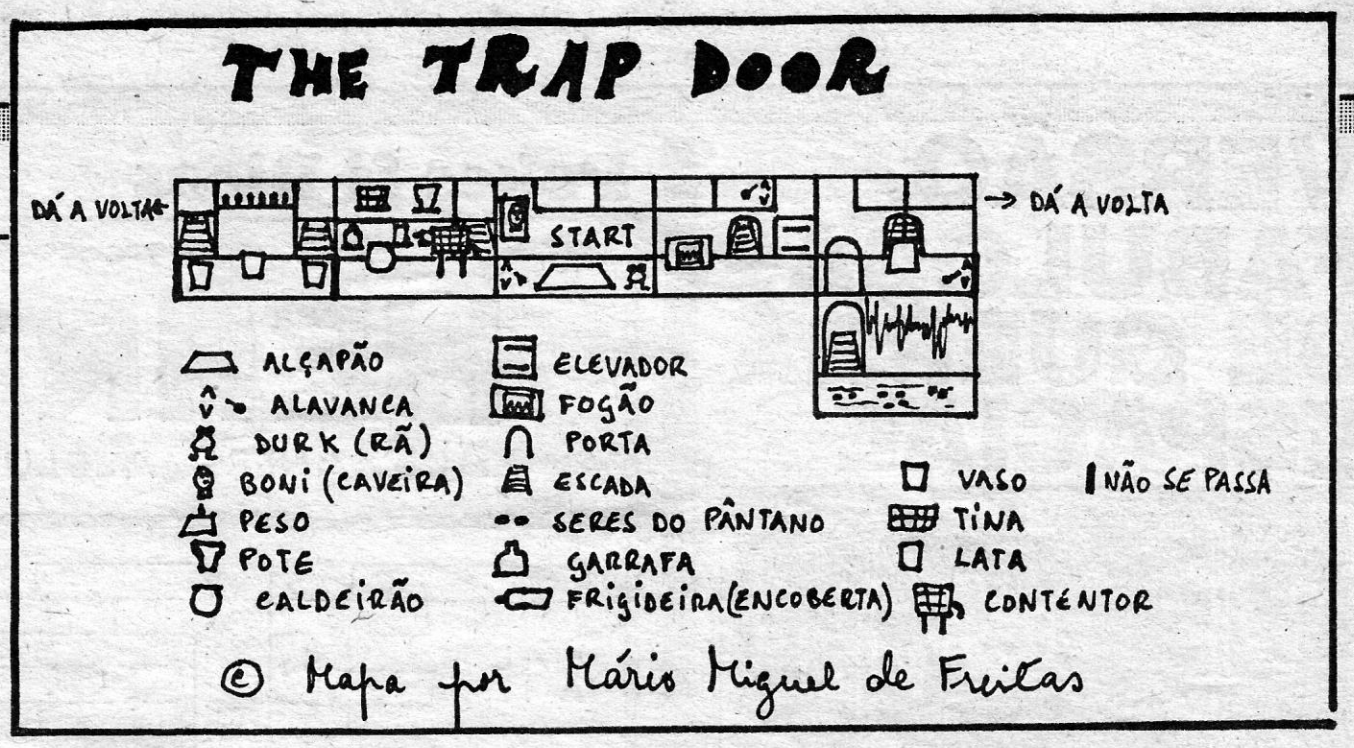
Agora, vá para a sala, onde está a **fan** e escreva a seguinte instrução: CAST WEB AT FAN. Verifique a velocidade, sempre que fizer este movimento (faça-o várias vezes). Quando tiver chegado ao ponto mais baixo, escreva CAST WEB, AT BUTTON, GO FAN, GET GEM, e então encontrará uma vasta rede de túneis, que, pensa ele, para nada servirão, a não ser para apanhar a **gem**.

NOTA — Terá de apanhar todos os objectos, incluindo os vilões derrotados (**Hidroman**, que foi derrotado com o movimento do **Thermostat, Dr. Conners**, etc.), pois precisará do peso deles para uma coisa que o computador terá de fazer. Aliás, ele só consegue aproximar-se dele (GO COMPUTER), mas não o consegue fazer funcionar.

Pede **dicas** para derrotar o **Mistério**, que pensa ser apenas uma imagem ou ilusão, criada pelo espelho que está na sala do elevador, pois, se repararem, é a única vez, ou melhor, é o único sítio onde nos vemos a nós próprios. E, então, talvez tirando os efeitos do espelho, se solucione o caso do **Mistério**, mas, mesmo assim, o **Mistério** é um verdadeiro mistério!

Para responder ao amigo **Rui Paulo Augusto**, que também é de Leiria (Hugo não o conhece e gostaria de trocar algumas impressões com ele, pedindo que o contacte para Av. Marquês de Pombal, 29, 6.º-A), o lugar onde se põem as **gems** é na **Madame Web**. Mas, ao colocá-las lá, deves escrever sempre SCORE, para veres a pontuação que tem.

Quanto a **Questprobe**, para tirar o **Coisa** do **tarpit**, terá de ir ao **Snack** com o **Tocha** e agarrar a vela (**candle**). A seguir, terá de levar o **Tocha** ao **tarpit**: GO TARPIT, SWITCH, GET CANDLE, SWITCH. Espere até que o **Coisa** fique com alcatrão até à cabeça e, então, SWITCH, HOLD BREATH. Faça movimentos, até ficar coberto de alcatrão, e execute 15 acções. Diga: FEEL GROUND, SMASH MACHINERY, W, N, N, e, quando lhe for dito I SEE A GLOW TO EAST, siga para **East**, LIGHT CANDLE. Assim, poderá ver por onde anda. Siga as direcções W, S, S, E, S. Verá então 50 pequenos buracos, sugando o ar. Esse é o próximo problema, que ele não consegue resolver, pois terão de os tapar (é indispensável, como irão ver adiante). SWITCH, FLAMES ON HIGH, FLY, FLY UP, FLY TO HILLS, GO CAVE, THROW FLAMES TO BOULDER. (Se não o conseguir partir à primeira, escreva as mesmas instruções, até acontecer algo; caso lhe seja dito que está cansado, escreva WAIT e o número de vezes que for necessário — 5, 10, 15, 50 —, até poder ficar restabelecido e gerar chamas altas.) Então, apanhe o **pebble** (ver nota) e poderia voar para o **shaft**, se não fossem os buracos, que sugam o ar onde está o **Coisa**. De notar que o **Coisa** está coberto de alcatrão, o que poderá ser útil para tapar os buracos.



NOTA — A respeito do **hold breath**, de facto, quanto mais tarde prender a respiração, mais tempo ficará no **tarpit** (repare-se que tem de fazer quinze movimentos). De adiantar que o **Tocha** pode absorver as chamas, deduzindo assim que possa absorver as chamas onde o **Coisa** acendeu a vela, podendo assim abrir uma passagem, pois, se olhar para as chamas, verá que do outro lado está o ovo de energia.

Depois de tudo isto, ele pede **dicas** para **Rebel Planet** (como abrir os **containers**, que têm lá dentro todo o material para que possamos passar a alfândega, como arranjar a mota, para que servem o **alloy strip** e o **power pack**, como encher o depósito do **jat pack**, encontrado no **lit-kube**?) e para **Great Escape**: para que serve o primeiro objecto que recebemos do **Red Cross Parcel**, para que seve e o que é o último objecto do **Red Cross Parcel**?

Esta última já foi referida, mas aqui fica, para o caso de alguém te escrever.

Dragontorc e outras *dicas*

Jorge Miguel Lourenço Torres Fernandes, de Cascais, mandou os feitiços de **Dragontorc** explicados. Assim, MOVE, obviamente, é para movimentar o personagem; SERVANT, usado para abrir portas e apanhar objectos; UNDO elimina as maldições de alguns objectos; MISSILE mata todos os bichos, excepto os lobisomens e os espectros; LIGHT é útil nas habitações escuras e quando a personagem se encontra cega pelo ataque de algum bicho; RETURN leva **Moroc** ao sepulcro de **Helga** e há que usá-lo com prudência; MINDKEY, poder que abrirá portas para libertar **Meriyn**; DETECT descobre os duendes invisíveis na cidadela de **Morag**; WALL protege dos projécteis; BANE destrói fogos, espectros, fantasmas; ENERGY serve para repor energia despendida; UNSEEN é útil contra tudo, excepto quando serpentes o perseguem; e DEMON cria um demónio para destruir a cabeça de **Hellsmouth**.

E, já agora, damos a rotina que mandou para **Sir Lancelot**:

```
1  REM Sir Lancelot "X" igual a vidas
1Ø FOR A=5ØØØØ TO 5ØØ24
2Ø READ N:POKE A,N:NEXT N
3Ø DATA 49, 125, 91, 221, 33, 128, 91, 17, 128, 36, 62, 1Ø3, 55,
   2Ø5, 86, 5, 243, 62, X, 5Ø, 38, 92, 195, 8, 92
4Ø PRINT AT 1,3; «carregue o bloco principal sem "header"»
5Ø RANDOMIZE USR 5ØØØØ
```

João Nélson Nunes, de São Martinho do Porto, enviou diversos truques e **dicas**, de que respigamos:

— BOMB JACK — Escolher sempre a versão **Turbo** no «menu» inicial, para se poder chegar ao topo do «écran».

— SIR FRED — Há uma maneira de chegar à ponte levadiça sem ter de percorrer todo o rio subterrâneo: quando se está na nuvem, onde se abre a porta das cavalariças, em vez de saltar para a varanda destas últimas, saltar para o lado do rio, dando um salto bem alto.

— ASTERIX — A poção é para derrotar o gladiador na arena; não fugir dos javalis, pois **Obelix** deixará de o seguir; com murros de baixo para cima os romanos morrem mais depressa.

— MOVIE — POKE 64788,195

— BOMB JACK

```
1Ø POKE 65534,91:RANDOMIZE USR 65465
2Ø CKEAR 39877:LOAD "" CODE
```

— JACK THE NIPPER — POKE 44278,58:POKE 44285,58

Seguem os *pokes*

Continuando nos **pokes** e rotinas, esta mandada por **Pedro Guerreiro Barbosa**, de Linda-a-Velha.

— LAP OF THE GODS

```
1Ø CLEAR 28999
2Ø LOAD "" CODE
3Ø FOR F=47Ø39 TO 47Ø48
4Ø READ A:POKE F,A
5Ø NEXT F
6Ø RANDOMIZE USR 47ØØØ
7Ø DATA 175,5Ø,219,21Ø,5Ø,149,212,195,8Ø,255
```

Quanto ao mapa que enviaste, não está muito publicável. Tenta de novo.

Pedro Mandana Sequeira da Silva, das Caldas da Rainha, mandou bastante material, com destaque para mapa e dicas do **Zorro**, mas já delas falámos em tempos e não vamos repetir agora. Quanto a **pokes** e rotinas, escolhemos estes:

— BOMB JACK — Teclar «C», quando o jogo começar (é mais simples do que os **pokes**!).

— SAI COMBAT — POKE 65364,2Ø1:POKE 32421,1

— SABOTEUR — POKE 29894,Ø

— BLACK HAWK

```
1Ø BORDER 5:INK 5:PAPER 5: CLS:LOAD "" SCREEN$:PRINT AT
   2,Ø:BRIGHT 1:LOAD "" CODE:POKE 34695,183:RANDOMIZE
   USR 32768
```

— TURBO ESPRIT — POKE 29893,Ø

— ROAD RACER — POKE 2715Ø,Ø

— SPECTRAL PANIC — POKE 28522,Ø

— TOMMY — POKE 38942,58

— CHIMERA — POKE 59118,Ø (tempo):POKE 6Ø953,Ø (alimento): POKE 61341,Ø (água).

Alexandre Aleluia, do Cartaxo, além do mapa de **Heartland**, enviou esta retina para **Thrust**:

```
1Ø REM THRUST
2Ø CLEAR 65399:LOAD "" CODE
3Ø FOR N=65425 TO 65436:READ A: POKE N,A:NEXT N
4Ø POKE 65428,153:REM vidas infinitas
5Ø POKE 65433,214:REM fuel infinito
6Ø RANDOMIZE USR 654ØØ
7Ø DATA 175,5Ø,51,Ø,62,2Ø1,5Ø,119,Ø,195,Ø,250
```

E ainda em tempo as suas **dicas** para

— EQUINOX — Apanhem a chave da sala 25; usem a chave para abrir a porta na sala 45; apanhem o fusível da sala 46; vão à sala 42 e usem o fusível para desligar o campo de forças; apanhem o crédito de transporte da sala 32; vão à sala 47 e paguem ao teletransportador; teleportem-se para a sala 34.

— BOMBSCARE — Os códigos de teletransporte são os seguintes: ZEPHA, QUART, DELTA, XYLEM, NITRO, CRYPT, YTRON, ASTRA

— STRIKE FORCE COBRA — Escolham os seguintes elementos: 1 — Kawalski; 2 — Van Heusen; 3 — Du Pont; 4 — Dawson.

A fechar

Conforme referimos a princípio, **Dan Dare** ainda motiva cartas e **Jorge Simão**, de Almada, mandou a seguinte rotina, que dá balas infinitas e energia infinita, fazendo também parar o relógio (depois de carregar a rotina, carrega-se directamente o bloco principal):

```
1Ø CLEAR 25599:POKE 2357Ø,16:LOAD "" CODE:POKE
   2357Ø,6:POKE 47722,2Ø1:POKE 46618,24:POKE
   46619,93:POKE 47718,124:POKE 4772Ø,149:RANDOMIZE USR
   39ØØØ
```

O mapa que mandaste de **Cobra**, apesar de completo nos dois níveis, fica prejudicado pelo material que já demos. Quanto à tua crítica à nossa crítica deste jogo, trata-se apenas da nossa opinião, com a qual ninguém é obrigado a concordar, mas até se referia mais à história e ao filme, cujo conteúdo, obviamente, obedece a concepções inaceitáveis. Achas que a melhor solução para a criminalidade é exterminar os criminosos?

Também sobre **Dan Dare** escreveram **Nuno Carrilho**, de Beja, com mapa e **pokes**, e **Rui Sales**, de Setúbal, que mandou os seguintes **pokes**:

— DAN DARE — POKE 39677,49:POKE 39678,15Ø:POKE 39679,183 (tempo inf.).

E com este leitor começamos a série de **The Great Escape**. Ele mandou um mapa e algumas **dicas** sobre os túneis e gostaria de saber como se apanha o passaporte. **João Manuel Salgueiro**, de Vila Franca de Xira, contribuiu também com um mapa e pede ajudas, não só para este como para **Asterix, Dragon's Lair, Avenger, Glider Ride** e **México 86**. Mais mapas e **dicas** vieram de **António Fernando Gil**, da Amadora, de **António Jorge Broa Fernandes**, de Lisboa (quer ajudas para **Avenger**), de **Paulo Alexandre Monteiro Soares**, de Lisboa (quer ajudas para **Strike Force Cobra** e saber como passar o muro no fim da zona 1 de **Stainless Steel**). Só **dicas** vieram de **Pedro Miguel Ferreira Ribeiro**, de Coimbra (que pretende o mapa de **Sabre Wulf**), e de **Rui Miguel Murta Pereira**, do Monte Estoril, enquanto, entre outros, querem ajudas neste jogo **Luís Miguel Douradinha**, do Montijo, e o **José Horácio**, de Leiria (este quer ainda ajuda para **Thanatos, Hijack, Impossible Mission, ID**). Quanto às «grelhas» ficam para outra oportunidade.

Bem, **dicas** completas sobre **The Great Escape** já demos, bem como um mapa (se o acham incompleto, podem melhorá-lo), mas uma pergunta quase constante destes leitores leva-nos a transcrever apenas a parte da carta de **Rui Miguel**, em que ele conta **como se apanha o passaporte**: ir buscar as ferramentas para arrombamento e a chave, que está por debaixo da torre, sigam para o corredor a seguir à sala onde está o rádio, vão sempre para baixo, até ficarem em frente de uma porta fechada, usem a chave para abrir, mas a porta a seguir tem de ser arrombada; aí, se já tiverem a pá no túnel, podem largar as ferramentas, para apanhar o passaporte, que deve ser depois escondido no túnel.

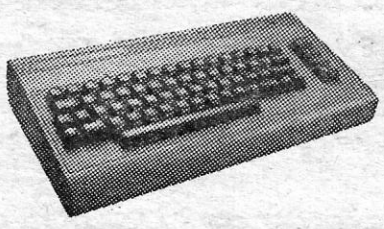
Pedem ainda ajuda: **David Miguel Barata**, do Montijo, para **Universal Hero** e **Sir Fred**, além de **Uridium** (quando aparece «Land Now», aterrar no extremo da nave, na pista que aí existe) e de **Sai Combat** (dar golpes); **Carlos Miguel Farinha**, de Mem-Martins, para **Asterix** (o objectivo é reunir os fragmentos do caldeirão da poção que **Obelix** partiu); **Nuno Miguel Páscoa**, de Corroios, para **Enduro, Ms. Pac-man, Cyclone, Green Beret, Bobby Bearing** (pokes); **Álvaro Ricardo Pinheiro Castela**, de Lisboa, para **Surf Champ** (não consegue mover o surfista na onda), **Light Force** e **Urdium**; e **Frederico Lopes**, de Arruda dos Vinhos, para **Sir Fred** (passar o tronco do lado esquerdo do «écran» de início), **Saboteur** e **Jack the Nipper**.

E ficamos hoje por aqui, esperando para a semana dar vazão a mais uma série de cartas que tem vindo a acumular-se. Felicidades nos jogos.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

commodore



SOFT CLUB

Temos para entrega imediata computadores e periféricos

Mais de 500 títulos disponíveis em cassete e disco

SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES

(Continuamos com toda a gama SPECTRUM e ATARI)

◇◇◇

SOFT CLUB

CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 00

Rua Latino Coelho, 12 A/B — 1000 LISBOA
(Perto do Hotel Sheraton)

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — Scooby Doo
2.º — Terra Cresta
3.º — Goonies
4.º — Uridium
5.º — Astérix
6.º — Knight Rider
7.º — Space Harrier
8.º — Cobra
9.º — Pub Games
10.º — Aliens

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).